MANUAL DE USUARIO PLATAFORMA MÓVIL

Pontificia Universidad Javeriana
2014

Índice

Tabla de ilustraciones

1.0 Introducción

El presente documento tiene como fin mostrar las diferentes funciones de la aplicación móvil "Fut5App", y así mismo, servir como ayuda para los diferentes usuarios para que puedan tener un mayor acercamiento a la aplicación y aprendan a usarlo de una manera correcta.

"Fut5App" fue desarrollada pensando en la comodidad de los usuarios que practican deporte, ofreciéndoles la posibilidad de ubicar las canchas próximas, reservar canchas, confirmar reservas por medio de la aplicación y otros medios como redes sociales etc., retar a otros equipos, conformar equipos y participar en torneos. En ese sentido, el mejor canal de comunicación resultó ser el de los teléfonos inteligentes, por ello la primera versión de la aplicación se encuentra operativa para teléfonos con sistema iOS y la versión para teléfonos con sistema Android.

Fut5App tiene como funciones:

- Manejar sesión de usuario: en este caso se le permitirá a cada usuario a crear una cuenta (nombre, correo, contraseña y teléfono celular), a cerrar sesión, a iniciar sesión(correo y contraseña) y a obtener estos datos(nombre, correo teléfono celular) mediante el perfil de usuario.
- Ver canchas: Proporcionar información de los diferentes establecimientos como: nombre, precios, dirección, número de canchas y localizar vía GPS cada lugar.
- Reservar: Permitir a los usuarios a reservar una cancha con un horario deseado y a su vez dar la libertad de cancelar dicha reserva.
- Compartir reservas: Brindar la opción de dar a conocer la reserva realizada por parte del usuario a sus amigos por medio de redes sociales o correo electrónico.

El siguiente diagrama representa las fases en las que se desarrolló la aplicación móvil:

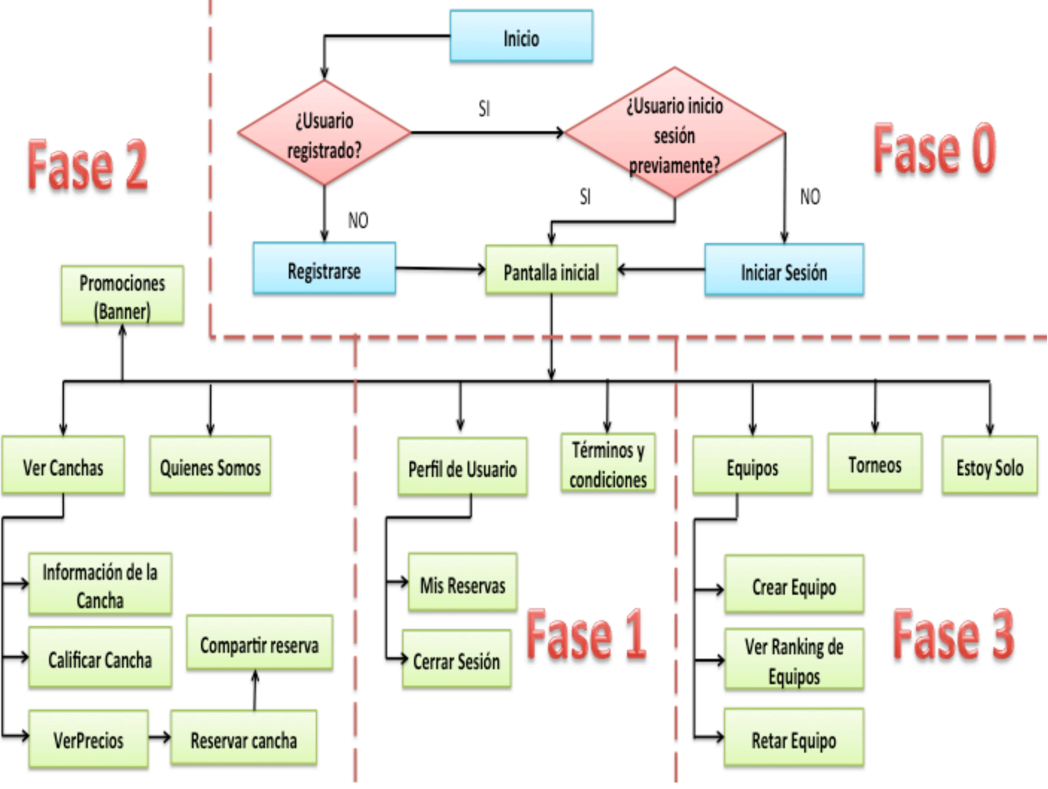


Figure 1 Diagrama de fases aplicación móvil

Este proyecto está dividido en 4 fases principalmente, las cuales están asignadas a un cronograma para el posterior desarrollo. Cada una de las fases cuenta con un grupo de funcionalidades en donde la primera fase incluye las funciones de registro e iniciar sesión, la segunda fase cuenta con la parte del perfil de usuario e información básica, la tercera fase cuenta con la funcionalidad de reservas y la cuarta fase llevará todo lo relacionado con la creación de equipos y consecución de partidos. En este orden, las tres primeras fases se encuentran ya implementadas y la cuarta fase se encuentra en desarrollo.

2.0 Conceptos importantes

2.1 Requisitos del sistema

- Dispositivo móvil con iOS 7.0 o superior o android 2.2 o superior
- Contar con un espacio de memoria en el dispositivo de 23 MB

Es importante que el dispositivo cuente con una conexión a datos ya sea 3G o por medio de WI-FI.

2.2 Instalación

Para la Instalación de la aplicación es necesario acceder a la tienda de aplicaciones móviles Appstore o Google Play Store. Ya en la tienda, simplemente hay que buscar la aplicación por el nombre que en este caso es “Fut5App” y descargarla.

En los siguientes Links se podrá ingresar directamente a las tiendas de aplicaciones mencionadas anteriormente ingresando únicamente desde un dispositivo móvil android o iOS para la descarga directa de la aplicación.

- Link iOS (Appstore): https://itunes.apple.com/app/id847804682

- Link Android (Play Store): https://play.google.com/store/apps/details?id=app.android.fut5app

3.0 La aplicación móvil

3.0.1 Ingresando a la aplicación

Con la aplicación móvil instalada, aparecerá el ícono de la aplicación “Fut5App ”en la pantalla principal del dispositivo.

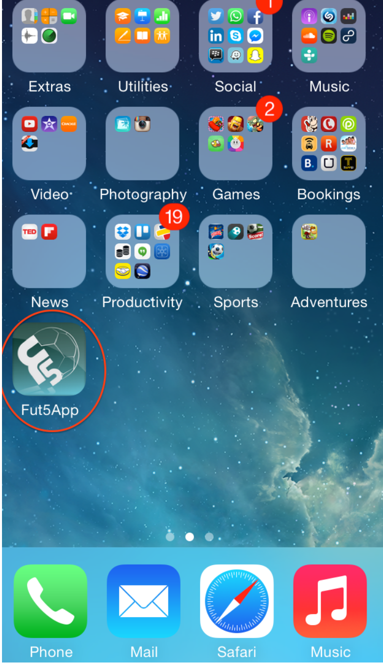


Figure 2 Pantalla del dispositivo

3.0.2 Abriendo la aplicación

Al ingresar a la aplicación, el usuario podrá visualizar la imagen de arranque de la aplicación “Launch image”, esta imagen se muestra mientras se cargan las configuraciones iniciales de la aplicación.



Figure 3 Arranque de la aplicación

3.0.3 Inicio

Si el usuario no tiene una cuenta en el sistema, la vista de inicio será mostrada. Aquí hay 4 opciones principales que son: iniciar sesión, Registro, ingresar con Facebook y ver los términos y condiciones de la aplicación.

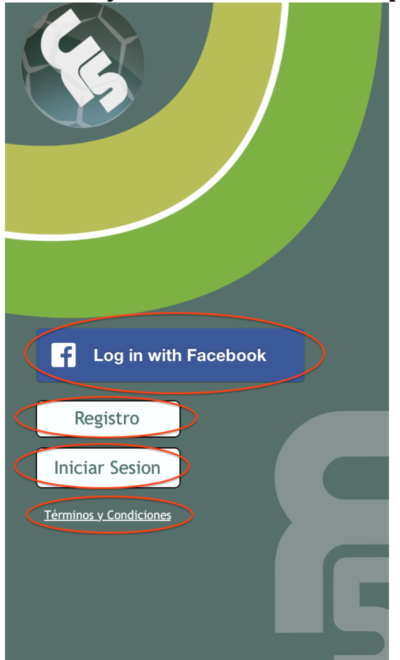


Figure 4 Vista principal de la aplicación

3.0.4 Registro

Al ingresar en la opción registro, la siguiente vista será desplegada, en donde se le pedirá al usuario que ingrese unos datos básicos como: nombre, teléfono celular, correo electrónico y una contraseña para que el usuario cierre sesión en un dispositivo e ingrese en otro. Adicionalmente es necesario que el usuario acepte los términos y condiciones de uso de la aplicación.



Figure 5 Registro

3.0.5 Iniciar sesión

Si el usuario tiene una cuenta registrada en el sistema, podrá iniciar sesión simplemente ingresando su correo electrónico y su contraseña.



Figure 6 inicio de sesión

3.0.6 Términos y condiciones

En esta vista, el usuario podrá leer los términos y condiciones de uso de la aplicación.

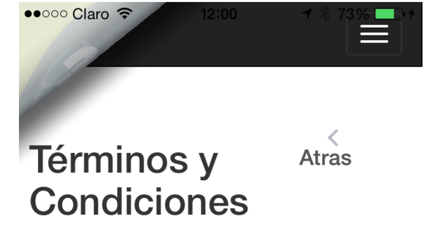


Figure 7 Términos y condiciones

3.0.7 Ingresar con Facebook

Si el usuario no desea crear una cuenta con los datos requeridos, tiene la posibilidad de ingresar a la aplicación por medio de una cuenta de Facebook, la única condición es que tenga una cuenta creada en esta red social.



Figure 8 Ingresar con Facebook

Él último paso para ingresar con una cuenta de Facebook es proporcionar el teléfono celular.



Figure 9 Ingresar teléfono celular

3.0.8 Mapa

Después de haber creado una cuenta, o habiendo iniciado sesión, el usuario es dirigido al mapa. Esta es la vista principal de la aplicación en donde hay 3 componentes: el primero es el botón de menú en donde se despliegan las opciones principales de la aplicación. El segundo componente es la ventana de información de cada establecimiento, en esta se puede ver la información más importante de cada establecimiento, así como la posibilidad de ir a la vista de reserva mediante el botón reservar. El tercer componente es la posición actual del usuario, se agregó este componente visual para que el usuario conozca su localización en el mapa. El cuarto componente es el marcador, cada marcador representa un establecimiento deportivo de canchas sintéticas de fútbol 5, está diseñado exclusivamente con el logo de "Fut5App" para que sea más fácil el reconocimiento por parte del usuario.

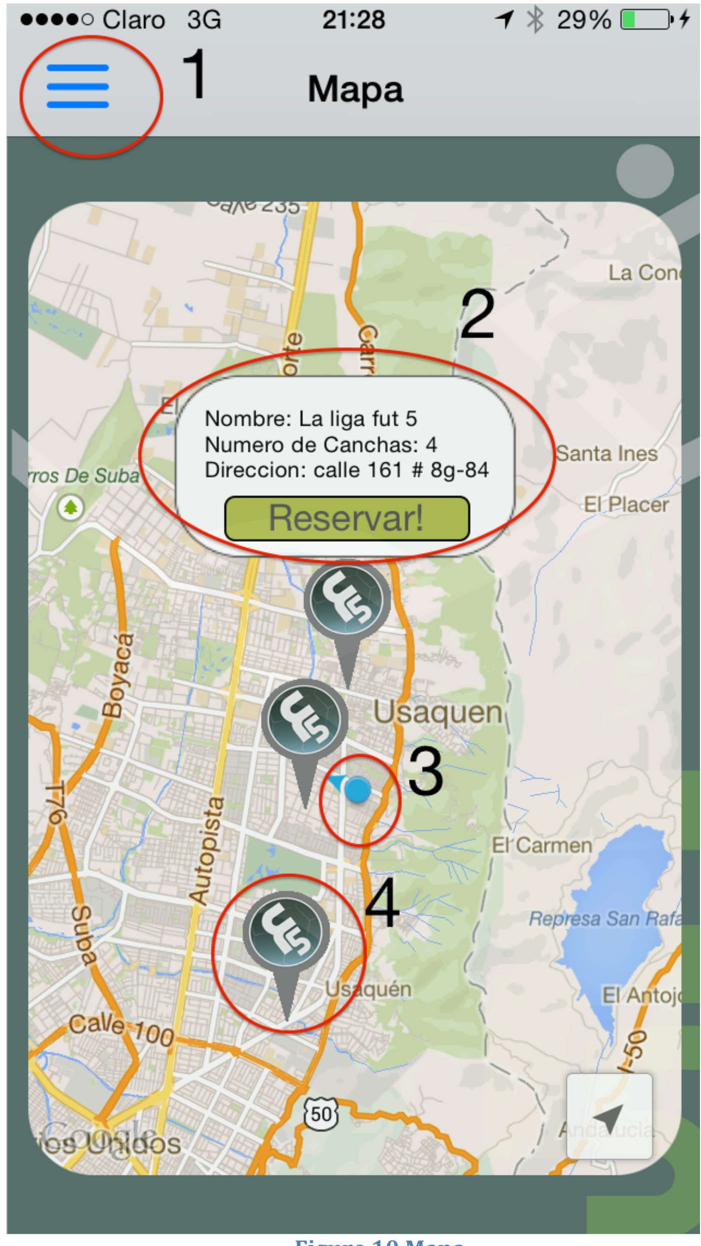


Figure 10 Mapa

3.0.9 Menú

EL menú muestra todas la opciones con las que cuenta actualmente la aplicación móvil. La opción mapa lleva al usuario a la vista con el mapa y los marcadores de los establecimientos , la opción lista despliega una lista ordenada de los establecimientos registrados en el sistema “Fut5App”. La tercera opción perfil, representa la vista en la que se muestran los datos del usuario, la vista mis reservas muestra las reservas activas realizadas por el usuario y la última opción, nosotros, tiene una información acerca de los desarrolladores de la aplicación.

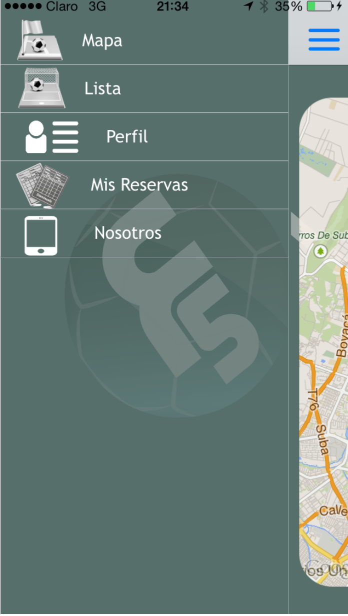


Figure 11 Menú desplegable

3.1.0 Lista

Representa todas las canchas registradas en el sistema, desplegadas en una lista con el nombre de la cancha y la dirección, al darle un toque en alguna cancha, el usuario será direccionado a la vista de reserva.

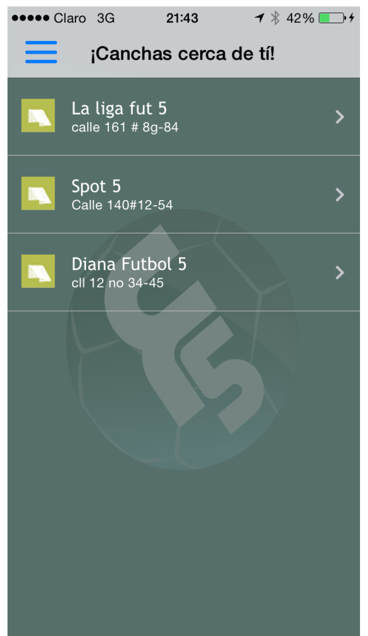


Figure 12 Listado de establecimientos deportivos

3.1.1 Perfil

En esta vista, se muestra la información del usuario registrada en el sistema "Fut5App". En primera instancia, se muestra el nombre del usuario, más abajo está el teléfono del usuario y también el correo. Adicionalmente, está la opción de cerrar sesión.

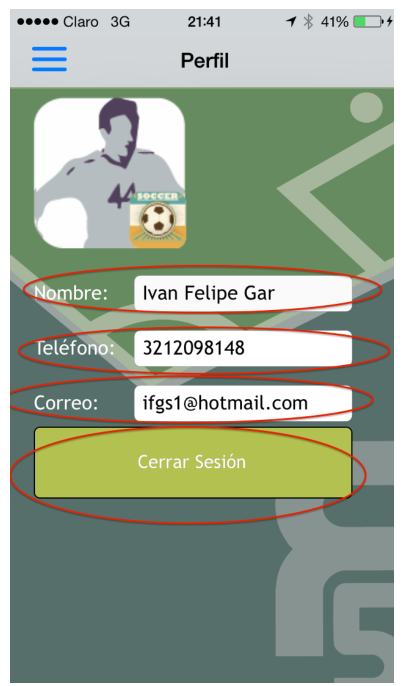


Figure 13 Perfil de usuario

3.1.2 Mis reservas

En esta vista se puede observar todas la reservas activas realizadas por el usuario, es decir, se puede ver una lista con las reservas que no han expirado, también se podrá ver el nombre de la cancha en la que se realizó la reserva y la fecha en la que se realizó.



Figure 14 Mis reservas

3.1.3 Nosotros

La vista nosotros, muestra una información acerca de los desarrolladores y explica las funciones con las que cuenta la aplicación.



Figure 15 Acerca de nosotros